11 façons de faire un toro

Par **Jean-Marc KUENTZ,**
Directeur du centre de formation du Racing Club Strasbourg.

Jeu de conservation. Souvent utilisé comme un moyen ludique de démarrer une séance, le jeu du toro est universel et pratiqué par les joueurs de tous âges et de tous niveaux. Mais il n'est pas que cela. Il permet de faire progresser vos joueurs, notamment à l'école de foot et en préformation, sur certains fondamentaux du jeu collectif. Voici une sélection (non exhaustive) de toro à faire pratiquer à vos joueurs.

1/ LE TORO CLASSIQUE

Organisation/règles. Jeu à 4,5,6 ou 7 contre 2. Sur une surface de 10-15 mètres x 10-15 mètres : les "attaquants" cherchent à conserver le ballon contre 2 "défenseurs" qui cherchent à le récupérer ou le faire sortir des limites du terrain.

Critères de réalisation. Qualité, précision et variété de la passe au sol; respect des bonnes distances avec ses partenaires; placement et déplacements dans les intervalles; prise d'information.

Nombreuses évolutions possibles :

- Touches de balle (libre, 1 touche, 2 touches, 1 touche puis 2 touches pour le joueur suivant, pied faible...).
- Jouer à la main pour les petits (interdire les passes au-dessus des épaules pour forcer les joueurs à se démarquer).
- Jouer avec 2 ballons
- Jouer en l'air sans que le ballon ne touche le sol.
- Insister sur l'aspect mental (compter les passes + bonus ou gage. Exemple : 15 passes = 1 tour en plus pour les chasseurs).
- Jouer sur le déplacement. Après une passe à droite, se déplacer à gauche, un partenaire devant compenser ma place (minimum 6 joueurs autour).
- Travailler sur la pression en comptabilisant le nombre de récupération plutôt que le nombre de passes.
- Travailler la feinte du regard (ne pas jouer là où l'on regarde)
- Le joueur qui effectue la mauvaise passe qui précède la perte du ballon va au milieu.
- Celui qui est à la droite ou à la gauche du joueur qui perd le ballon va au milieu
- Dès que le ou les "défenseurs" récupèrent le ballon, il(s) cherche(nt) à marquer dans 1 ou 2 petits buts (ou passer une ligne).
- Jouer dans le rond central.

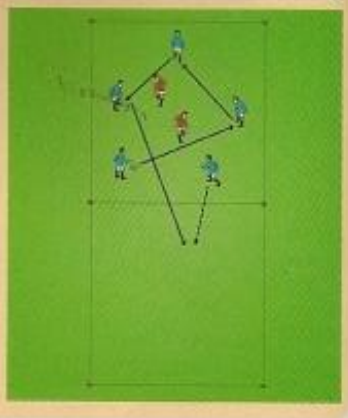
2/ LE TORO À 7 CONTRE 1

Organisation/règles. 7 "attaquants" cherchent à conserver le ballon sans avoir le droit de jouer avec leur partenaire situé à leur droite ou à leur gauche.

Critères de réalisation. L'exigence portera sur la mobilité du receveur et la qualité de la prise d'infos et d'exécution du passeur.

3/ LE TORO AVEC PROGRESSION

Organisation/règles. 5 "attaquants" cherchent à conserver le ballon contre 2 "défenseurs". 2 surfaces de jeu symétriques (possibilité d'en mettre une 3ème, une 4ème, etc...). Après x passes, les "attaquants" cherchent à changer de carré pour marquer 1 point.



Critères de réalisation. Idem situation 2 + se projeter et jouer vers l'avant (on amène un sens à la conservation).

4/ LE TORO AVEC APPUIS INTÉRIEURS ET EXTÉRIEURS

Organisation/règles. Les 2 chasseurs ou "défenseurs" ne peuvent pas attaquer les appuis extérieurs. Ces derniers restent à l'extérieur, mais ne peuvent se faire des passes qu'à l'intérieur.

Critères de réalisation. Introduction du jeu en triangle. Ouverture de trajectoires de passes.

Évolutions avec appui intérieur :

- 1 touche pour l'appui intérieur, 2 touches s'il ne joue pas avec le même joueur.
- Interdit de redoubler la passe avec l'appui, rechercher un 3ème joueur.

5/ LE TORO PAR PAIRES

Organisation/règles. A et B jouent avec C et D. Après avoir échangé 5 passes, A ou B peuvent passer le ballon à E ou F. Idem ensuite entre EF et CD. La paire (rouge) qui est au milieu prend un point de pénalité à chaque fois qu'une passe est faite entre les 2 paires situées aux extrémités. Chaque interception = 1 point de pénalité en moins. On joue sur x temps. Chaque paire doit passer une fois au milieu. À la fin, c'est la paire qui comptabilise le moins de pénalités qui remporte la partie.

Critères de réalisation. Donner et suivre; être capable de savoir lire la pression adverse (quand garder, quand donner); voir près et loin.

Remarque : à faire au minimum avec 2 touches de balle, du moins au départ.

Les objectifs de travail

- La conservation du ballon
- La maîtrise technique et surtout la passe
- L'aide au porteur (placement et déplacements dans les intervalles)
- La demande du ballon
- La prise d'information (voir avant de recevoir)
- Quand garder, quand donner ?
- La communication
- Le marquage
- Le démarquage
- Le travail sous pression dans des petits espaces.

CONSEIL

Pas de travail sur de grands espaces nécessitant de grandes courses. Le toro reste un moyen de travail pour ensuite aller vers des surfaces et des effectifs plus grands. À vous d'adapter les surfaces, le nombre de joueurs et les contraintes en fonction de l'âge et du niveau de vos joueurs. Veillez également à bien rester maître de votre animation en ne perdant jamais de vue l'objectif que vous recherchez à travers son utilisation (ludique, technique, tactique, mental…), au risque de très vite vous en éloigner !

6/ LE TORO AVEC CHANGEMENT DE STATUT

Organisation/règles. Les joueurs des deux équipes (numérotés de 1 à 8) se font des passes. À l'appel d'un numéro (exemple : 3) ou deux numéros (exemple : 2 et 7), les 2 joueurs concernés vont chasser dans le camp adverse. L'équipe qui récupère le ballon ou le fait sortir des limites en premier, marque 1 point.

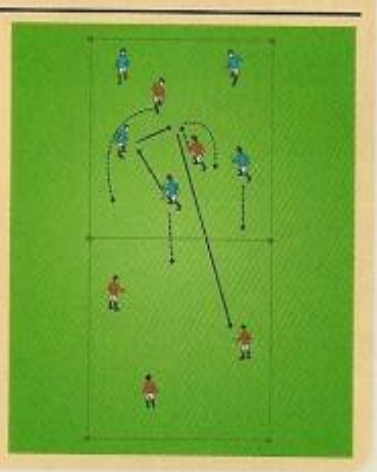
Critères de réalisation. Être attentif et être capable de réagir vite et de lire la pression adverse.

Évolution :

Si le ballon est récupéré par le chasseur rouge par exemple et que ses partenaires rouges conservent encore le ballon de l'autre côté, on ajouter 1 point en plus par passe effectuée !

7/ LE TORO AVEC PASSAGE OFFENSIF-DÉFENSIF-OFFENSIF

Organisation/règles. On joue à 5 "attaquants" contre 2 "défenseurs". De l'autre côté, 3 "défenseurs" sont en attente. Si les 2 "défenseurs" récupèrent le ballon, ils cherchent de suite à jouer avec leurs 3 partenaires en attente. 2 "attaquants" changent de carré et deviennent "défenseurs" pour retrouver un 5 contre 2.



8/ LE TORO AVEC RECHERCHE DE LA TRANSITION

Organisation/règles. On joue à 5 "attaquants" contre 2 "défenseurs". Si les 2 "défenseurs" récupèrent le ballon, ils doivent marquer dans un des 2 buts.

Évolution :

Si on ne dispose pas de petits buts, les 2 "défenseurs" cherchent juste à passer la ligne et sortir des limites du terrain avec le ballon.

9/ LE TORO À 3 ÉQUIPES

Organisation/règles. Lorsqu'un joueur de l'équipe jaune par exemple, touche un ballon transmis par l'éducateur, 2 joueurs de la zone médiane viennent chasser pour jouer un 5 contre 2. Après X passes, l'équipe jaune transmet le ballon à l'équipe de 5 joueurs située côté opposé (les bleus) = 1 point. Deux autres "défenseurs" rouges viennent alors chasser dans le camp des bleus. Si les "défenseurs" récupèrent le ballon ou le sortent des limites du terrain, ils remplacent l'équipe qui a perdu le ballon.

Évolution :

Chaque équipe a droit à une perte de balle. C'est seulement à la seconde qu'elle va au milieu afin d'éviter trop de permutations...

10/ LE TORO COMBINE

Organisation/règles. L'équipe jaune joue avec l'équipe bleue. Chaque équipe est composée de 3 appuis extérieurs inattaquables et d'un appui intérieur qui doit rester dans le carré de son équipe. A-D et B-E ne peuvent se donner le ballon. Les rouges cherchent à récupérer le ballon ou à le sortir des limites du terrain. Ils peuvent chasser à l'intérieur des 2 carrés. L'équipe qui perd le ballon va au milieu sans que le jeu s'arrête.

11/ PASSAGE DU TORO À LA CONSERVATION

Organisation/règles. Les joueurs à l'intérieur du carré se font des passes. Après 5 passes, un "défenseur" vient chasser. Idem toutes les 5 passes… Soit 8 contre 0, puis 8 contre 1, 8 contre 3, 8 contre 3…

Remarque. Cette situation est un bon indicateur de la qualité de la conservation du ballon de vos joueurs. Il constitue une bonne transition vers des situations de conservation du ballon avec des effectifs et des surfaces plus grandes.